

## **PENGANTAR KARYA TUGAS AKHIR**

# **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SARANA PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN TERHADAP ANAK-ANAK ( Studi Kasus di SD Marsudirini Surakarta )**



Disusun Guna Melengkapi dan Memenuhi Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana Seni Rupa Jurusan Desain Komunikasi Visual

Disusun oleh:

**YOSEF ARDY SUBIANTO**

**C0702044**

**JURUSAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
FAKULTAS SASTRA DAN SENI RUPA  
UNIVERSITAS SEBELAS MARET  
SURAKARTA  
2008**

# **LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir dengan Judul

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
SARANA PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN  
TERHADAP ANAK-ANAK  
( Studi Kasus di SD Marsudirini Surakarta )**

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji TA,

Pada Tanggal   Maret 2008

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Ahmad Adib, M.Hum.  
NIP. 131 000 806

Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum  
NIP. 131 841 882

Koordinator TA

Drs. Ahmad Kurnia W.  
NIP. 130 885 641

## PENGESAHAN

Disahkan setelah melalui proses pengujian oleh Tim Penguji dalam sidang Tugas Akhir Jurusan Desain Komunikasi Visual Fakultas Sastra dan Seni Rupa  
Pada tanggal ..... 2008

Ketua Sidang Tugas Akhir

Drs. Ahmad Kurnia W.

NIP. 130 885 641

( ..... )

Sekretaris Sidang Ujian Tugas Akhir

Arief Imam S. S.Sn

NIP. 132 309 449

( ..... )

Pembimbing Tugas Akhir I

Drs. Ahmad Adib, M. Hum

NIP. 131 000 806

( ..... )

Penguji II

Drs. Bedjo Riyanto, M. Hum

NIP. 131 841 882

( ..... )

Mengetahui,

Dekan

Fakultas Sastra dan Seni Rupa

Ketua Jurusan

Desain Komunikasi Visual

Drs. Sudarno, M.A.

NIP. 131 472 202

Drs. Edi Wahyono H, M.Sn.

NIP. 131 124 608

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini kupersembahkan untuk :

(Alm) Mama yang selalu tinggal dalam hatiku  
Papa dan kakak-kakak yang tercinta

## **MOTTO**

**Segala perkara dapat kutanggung dalam  
Dia yang memberi kekuatan kepadaku.**

*Watch your thoughts; they become words  
Watch your words; they become actions  
Watch your actions; they become habits  
Watch your habits; they become character  
Watch your character; they become destiny*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta penyertaan hingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Konsep Karya Tugas Akhir ini, yang merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dengan bantuan, bimbingan, serta arahan dari berbagai pihak, maka penulisan Konsep Karya Tugas Akhir dengan judul **DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SARANA PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN TERHADAP ANAK-ANAK ( Study Kasus di SD Marsudirini, Surakarta )** ini dapat terselesaikan dengan baik. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Drs. Sudarno M.A. selaku Dekan Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Drs. Edi Wahyono H, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Desain Komunikasi Visual.
3. Drs. Ahmad Kurnia selaku Koordinator Tugas Akhir
4. Drs. Ahmad Adib, M.Hum. selaku Pembimbing I yang dengan sabar membimbing serta mengarahkan penulis dalam penyusunan Konsep Karya Tugas Akhir ini.
5. Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum. selaku Pembimbing II yang telah banyak memberikan berbagai macam masukan serta kritik yang membangun.

6. Suster Fransciani selaku Kepala Sekolah SD Marsudirini yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan study kasus dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Sri Mulyani ( Laoshi Chi chi ), yang dukungan, bantuan, serta kesabarannya dalam membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman serta seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Konsep Karya Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Konsep Karya Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan penulis dalam berbagai hal. Oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan dari para pembaca.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih dan penulis berharap semoga Konsep Karya Tugas Akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan bagi pembaca.

Surakarta, Maret 2008

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>ABSTRAKSI</b> .....	x
<b>ABSTRACT</b> .....	xi

<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Perancangan .....	3
D. Target Visual / Karya .....	4
E. Target <i>Audience</i> .....	5
F. Sumber Data .....	7

<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	8
A. Tinjauan Bahasa .....	8
B. Tinjauan Bahasa Mandarin .....	9
C. Pembelajaran Bahasa Mandarin Terhadap Anak .....	14
D. Tinjauan Sarana Pembelajaran .....	18
E. Tinjauan Desain .....	24



<b>BAB III IDENTIFIKASI DATA .....</b>	<b>31</b>
A. Identifikasi Obyek Perancangan .....	31
B. Identifikasi Komparasi .....	39
C. Analisis SWOT .....	40
 <b>BAB IV KONSEP PEMIKIRAN DESAIN .....</b>	 <b>43</b>
A. Metode Perancangan .....	43
B. Konsep Kreatif .....	45
C. Standar Visual .....	55
D. Penciptaan Sarana Belajar .....	59
E. Prediksi Biaya .....	63
 <b>BAB V VISUALISASI KARYA .....</b>	 <b>65</b>
 <b>BAB VI PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	122
B. Saran .....	123

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

# **Desain Komunikasi Visual Sarana Pembelajaran Bahasa Mandarin Terhadap Anak ( Studi Kasus di SD Marsudirini Surakarta )**

---

Yosef Ardy Subianto<sup>1</sup>  
Drs. Ahmad Adib, M.Hum.<sup>2</sup> Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum.<sup>3</sup>

## **ABSTRAKSI**

*Yosef Ardy Subianto*. 2008. Pengantar karya Tugas Akhir ini berjudul “Desain Komunikasi Visual Sarana Pembelajaran Bahasa Mandarin Terhadap Anak ( Studi Kasus di SD Marsudirini Surakarta ). Adapun Permasalahan yang dikaji adalah : (1) bagaimana cara merancang animasi interaktif melalui media Audio Visual sebagai sarana pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak ? (2) bagaimana cara merancang desain visual sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak ? Tujuan dari perancangan sarana pembelajaran bahasa Mandarin ini adalah untuk merancang animasi interaktif melalui media audio visual sebagai sarana pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak dan merancang desain visual sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak. Bahasa Mandarin merupakan bahasa asing yang saat ini sedang berkembang pesat di Indonesia. Bahasa Mandarin sudah dianggap sebagai bahasa asing yang sangat berguna bagi masyarakat Indonesia. Pembelajaran Bahasa Mandarin sudah dimulai di sekolah-sekolah ataupun lembaga pendidikan di Surakarta. Salah satunya adalah SD. Marsudirini. Pembelajaran Bahasa Mandarin dimulai dari kelas 3-6 SD. Namun, ada beberapa kesulitan dalam penyampaian materi Bahasa Mandarin. Kurangnya sarana pembelajaran menjadi kendala utama bagi para guru. Oleh karena itu, perancangan sarana belajar Bahasa Mandarin dirasa perlu untuk memajukan proses pembelajaran di SD. Marsudirini. Sarana pembelajaran itu terdiri dari media audio visual dan media cetak.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa jurusan Deskomvis Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan NIM C0702044

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing 1

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing 2

**Study Medium's Visual Communication Design  
Of Mandarin Language to Children  
( Case Study in Marsudirini Elementary School, Surakarta )**

---

Yosef Ardy Subianto<sup>4</sup>  
Drs. Ahmad Adib, M.Hum.<sup>5</sup> Drs. Bedjo Riyanto, M.Hum.<sup>6</sup>

***ABSTRACT***

Yosef Ardy Subianto. 2008. this Final Masterpiece Duty deliverer entitle " Study Medium's Visual Communications Design Medium Study of Mandarin Language to Children ( Case Study in Marsudirini Elementary School, Surakarta ). As for studied by problems is : (1) how to design interaktive animation pass through Visual Audio media as study medium of Mandarin Language to children ? (2) how to design for study medium's support of Mandarin Language to children ? The aim of study medium's design is to design interaktive animation pass through visual audio media as study medium of Mandarin Language to children and visual design as study medium of Mandarin Language to children. Mandarin Language represent foreign language which is rapidly growing in Indonesia in this time. Mandarin Language has been considered as a usefull foreign language Indonesia society. Study of language Mandarin have been started by in schools and or institute education in Surakarta. One of them is Marsudirini Elementary School. Mandarin Language's lesson is started from 3<sup>rd</sup> to 6<sup>th</sup> grade Elementary School. But, there are many difficulties to convey Mandarin Language items. Lack of study medium becomes main problem to all teacher. Therefore, Mandarin Language study medium design is considered necessary to move forward study process in Marsudirini Elementary School. that Study Medium consist of visual audio media and print media.

---

<sup>4</sup> Mahasiswa jurusan Deskomvis Fakultas Sastra dan Seni Rupa Universitas Sebelas Maret Surakarta dengan NIM C0702044

<sup>5</sup> Dosen Pembimbing 1

<sup>6</sup> Dosen Pembimbing 2

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Setiap perilaku kehidupan manusia, sebuah interaksi antara satu dengan yang lainnya dimulai dengan adanya suatu komunikasi. Bahasa merupakan alat komunikasi utama bagi manusia. Bahasa berguna sebagai sarana menjalin hubungan antar manusia. Bahasa menjadi sarana komunikasi baik di bidang ekonomi, sosial, budaya, politik, maupun bidang-bidang lain dalam kehidupan manusia. Era globalisasi membuat bangsa Indonesia terus melakukan perkembangan di bidang bahasa. Kerja sama dengan negara asing mengharuskan masyarakat Indonesia mampu berbicara dengan bahasa lain. Bahasa asing menjadi peran penting dalam kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang mulai dikenal masyarakat dan sering digunakan selain bahasa Inggris. Banyaknya penduduk peranakan Cina di Indonesia membuat bahasa Mandarin berkembang pesat, bahkan penduduk Indonesia asli ingin turut serta mempelajari bahasa tersebut. Hal ini dapat dilihat dengan adanya lembaga-lembaga pendidikan di luar sekolah, yang menawarkan pembelajaran bahasa Mandarin. Banyak sekolah menyajikan kurikulum bahasa Mandarin sebagai muatan lokal bagi anak didiknya. Selain itu, perguruan tinggi juga membuka program studi bahasa Mandarin, meskipun hanya pada tingkat D3 ( diploma tiga ) saja.

Salah satu lembaga pendidikan yang memasukkan bahasa Mandarin ke dalam kurikulum belajar mengajar adalah Sekolah Dasar Marsudirini. SD.

Marsudirini merupakan sekolah swasta yang cukup terkemuka di Solo. Pelajaran bahasa Mandarin diperkenalkan kepada siswa kelas 3 sampai dengan kelas 6. Banyaknya siswa peranakan Cina menjadi salah satu alasan adanya pelajaran bahasa Mandarin. Namun, alasan utama adalah penambahan materi bahasa asing yang nantinya dapat berguna bagi masa depan para siswa.

Proses pembelajaran bahasa Mandarin di SD. Marsudirini mengalami berbagai hambatan dalam proses belajar mengajar. Hambatan itu terdapat pada metode pembelajaran yang sulit. Para siswa agak sulit menerima materi yang disampaikan oleh guru. Kesulitan itu disebabkan karena tidak adanya sarana belajar yang dapat dipahami oleh para murid dengan mudah. Berbeda dengan bahasa Inggris, sarana pembelajaran bahasa Inggris dapat diperoleh dengan mudah. Para siswa pun dapat memahaminya dengan mudah. Bahasa Mandarin merupakan bahasa yang rumit, sehingga butuh pemahaman penuh dari tingkatan dasar hingga tingkatan yang sukar. Keterbatasan sarana inilah yang mendorong penulis untuk merancang sarana belajar bahasa Mandarin, yang nantinya dapat membantu proses belajar mengajar di SD. Marsudirini.

Berdasarkan latar belakang di atas dan mengingat potensi yang diharapkan dapat berguna bagi orang lain, dalam penelitian ini menitikberatkan pada permasalahan yang ada, yang sekaligus menjadi judul penelitian, yaitu “DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SARANA PEMBELAJARAN BAHASA MANDARIN TERHADAP ANAK-ANAK ” ( Studi kasus Sekolah Dasar Marsudirini, Surakarta ).

## **B. Rumusan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang animasi interaktif melalui media Audio Visual sebagai sarana pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak ?
2. Bagaimana cara merancang Desain Visual sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak ?

## **C. Tujuan**

Adapun tujuan dari perancangan alat bantu interaktif sebagai sarana pembelajaran Bahasa Mandarin terhadap anak-anak adalah :

1. Merancang animasi interaktif melalui media Audio Visual sebagai sarana pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak.
2. Merancang Desain Visual sebagai sarana pendukung pembelajaran Bahasa Mandarin untuk anak.

## **D. Target Visual/Target Karya**

Dalam penelitian ini, penulis mengambil langkah untuk memvisualisasikan karya tugas akhir ini kedalam bentuk :

1. Sarana Belajar Interaktif :
  - Video interaktif anak
  - *Storyboard* dan *Storyline*
  - Buku materi interaktif siswa

2. Sarana Belajar pendukung :

- *Roll and Rolling*
- Papan Tempel
- Kartu Seri
- Buku Saku

3. *Merchandise:*

- *Sticker*
- Gantungan Kunci
- Pembatas Buku
- Pin
- Mug
- Jam Dinding
- Pensil
- Penghapus
- Kaos

## **E. Target Audience**

Pihak yang menjadi sasaran pengguna bagi perancangan karya hasil tugas akhir ini adalah :

**1. Target primer**

- Geografis :

SD Marsudirini, Surakarta, Propinsi Jawa Tengah

- Demografis :
  - Usia : Anak berumur 7-8 tahun
  - Jenis Kelamin : Laki-laki, perempuan
  - Agama : Semua agama
- Sosiografis :
  - Pendidikan : SD kelas 3 dan 4
  - Stratifikasi Golongan : semua golongan bawah-atas
- Psikografis :
  - *Survivors* : anak-anak yang mempunyai sifat mudah bosan dengan sistem pelajaran yang monoton, sehingga kecenderungan anak menjadi malas untuk mencerna materi.
  - *Sustainer* : sifat kecenderungan anak yang malas akan tetapi mempunyai peluang untuk maju, dilihat dari penerapan metode belajarnya.
  - *Emulators* : anak-anak yang mempunyai sifat ambisius, kompetitif, dan ingin merasa lebih dari pada teman-teman yang lainnya.
  - *Achievers* : anak-anak yang mempunyai tipe progresif, percaya diri. Sifat ini merupakan tipe anak yang suka kerja keras dalam belajar.
  - *Experientals*: anak-anak dengan tipe menyukai trend dan sensasi mengikuti perkembangan masa kini.



-*Societally conscious* : anak-anak yang mempunyai sikap peduli dengan lingkungan sekitarnya. Sifat ini mengakibatkan anak mempunyai tingkat solidaritas yang tinggi.

## 2. Target sekunder

- Geografis :

Sekolah Dasar atau Lembaga Pendidikan di Surakarta yang memiliki program belajar Bahasa Mandarin.

- Demografis :

Staff pengajar dan pembimbing di bidang bahasa asing, khususnya Bahasa Mandarin.

- Usia : umur 25 th ke atas
- Jenis Kelamin : Laki-laki, perempuan
- Agama : Semua agama
- Suku/Ras : Semua Suku/Ras

- Sosiografis :

- Pendidikan : Diploma dan Strata S1,S2
- Stratifikasi Golongan : semua golongan bawah-atas

- Psikografis :

- *Sustainer* : sifat kecenderungan seorang pengajar yang kurang aktif akan tetapi mempunyai peluang untuk maju, dilihat dari penerapan metode mengajarnya.
- *Emulators* : tipe pengajar yang mempunyai sifat ambisius, kompetitif, dan ingin merasa lebih dari pada pengajar-pengajar yang lainnya.
- *Achievers* : pengajar yang mempunyai tipe progresif, percaya diri. Sifat ini merupakan tipe seorang pengajar yang suka kerja keras dalam menguasai materi serta metode mengajarnya.
- *Experientals* : seorang pengajar dengan tipe menyukai trend dan sensasi mengikuti perkembangan masa kini.
- *Societally conscious* : seorang pengajar yang mempunyai sikap peduli dengan lingkungan sekitarnya. Sifat ini mengakibatkan seseorang mempunyai tingkat solidaritas yang tinggi.

## **F. Sumber Data**

Penulis dalam menyelesaikan proses penelitian dan pembuatan karya tugas akhir ini dengan memanfaatkan data yang telah diperoleh baik secara lesan maupun tertulis dari sumber data yang diperoleh melalui :

1. Suster Franciani selaku Kepala Sekolah SD Marsudirini, Surakarta
2. Ibu Sri Mulyani (Bu. Chichi) selaku guru Bahasa Mandarin SD Marsudirini, Surakarta

3. Nara sumber yang ahli di bidang bahasa asing terutama Bahasa Mandarin.
4. Buku-buku yang berhubungan dengan penguasaan Bahasa Mandarin.
5. Buku yang membahas tentang seni kreasi desain untuk anak-anak.
6. Browsing/download Internet on-line.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A . Tinjauan Bahasa**

Bahasa adalah sistem lambang bunyi ujaran yang digunakan untuk berkomunikasi oleh masyarakat pemakainya ( Widjono, 2005:10 ). Bahasa yang baik dapat berkembang dengan adanya sistem. Sistem tersebut mencakup lambang yang dapat dipahami oleh masyarakat dan dapat menghasilkan jumlah kata, frasa, klausa, kalimat, paragraf, dan wacana yang tidak terbatas jumlahnya. ( Widjono, 2005:11 )

Bahasa mempunyai banyak fungsi, diantaranya berfungsi sebagai sarana integrasi dan adaptasi ( Widjono, 2005:11 ). Dengan bahasa orang dapat menyatakan hidup bersama dalam suatu ikatan. Misalnya : dalam sebuah institusi, keluarga, integritas dalam bidang bisnis. Kemampuan beradaptasi ini dibangun melalui aturan verbal (dan non verbal dalam bentuk simbol). Seorang ibu tidak akan menggunakan bahasa bisnis pada waktu menasihati anaknya. Bahasa berfungsi sebagai sarana komunikasi antar anggota masyarakat. Fungsi tersebut digunakan di berbagai lingkungan yang beraneka ragam. Dalam memenuhi kebutuhannya, manusia harus berkomunikasi dengan manusia lain.

Bahasa berfungsi sebagai sarana memahami orang lain ( Widjono, 2005:13 ). Dengan pemahaman terhadap seseorang, pemakai bahasa dapat mengenali berbagai hal, hingga kondisi pribadinya. Bahasa membangun kecerdasan masing-masing individu ( Widjono, 2005:14 ). Kecerdasan merupakan kemampuan memanfaatkan potensi, pengalaman, pengetahuan, dan situasi sehingga menghasilkan kreativitas baru yang menguntungkan dirinya maupun masyarakatnya.

Dalam perkembangan dunia yang semakin canggih dan modern, bahasa merupakan sarana utama dalam melakukan kerja sama dan komunikasi. Seperti kita tahu, bahasa yang paling besar di dunia adalah bahasa Inggris. Setiap siswa diwajibkan harus lancar menggunakan bahasa Inggris. Bahkan, anak usia balita, sudah diajarkan berbahasa Inggris oleh orang tuanya. Tetapi, banyak masyarakat tidak tahu, bahwa bahasa mandarin juga merupakan bahasa yang penting di dunia. Banyak pedagang dari Cina yang tidak bisa berbahasa Inggris. Mereka tetap menggunakan bahasa mereka sendiri, yakni bahasa mandarin. Padahal, banyak masyarakat yang ingin bekerja sama dengan orang Cina. Masyarakat menganggap orang Cina itu ulet, rajin bekerja, dan pandai berdagang.

## **B. Bahasa Mandarin**

Asal muasal kata “mandarin” dalam bahasa Indonesia diserap dari bahasa Inggris yang mendeskripsikan bahasa *Tionghoa* sebagai bahasa Mandarin. Awal mulanya bahasa ini biasanya digunakan pada zaman awal dan zaman pertengahan dinasti *Zhou* (abad ke-11 hingga 7 SM). Pada abad yang ke-10 Masehi, bahasa ini

digunakan pada pemerintahan dinasti *Sui*, dinasti *Tang* dan dinasti *Song*. Kata mandarin secara harfiah berasal dari istilah sebutan orang yang asing kepada pembesar-pembesar Dinasti *Qing* di zaman dahulu. Dinasti *Qing* adalah dinasti yang didirikan oleh suku Manchu, sehingga pembesar-pembesar kekaisaran biasanya disebut *Mandaren (Hanzi)* yang mempunyai arti “Yang Mulia Manchu”. Dari sinilah, bahasa yang digunakan oleh pejabat Manchu waktu itu juga disebut sebagai bahasa *Mandaren*. Penulisannya berevolusi menjadi *Mandarin* pada perkembangannya.

Bahasa percakapan Utara (*Hanyu Pinyin; Běifāng Fāngyán*) merupakan istilah bagi dialek Bahasa Tionghoa yang dituturkan di Republik Rakyat Tiongkok. Dalam aplikasinya, Mandarin diartikan sebagai *Putonghua dan Guoyu* yang merupakan dua bahasa standar yang hampir sama dan didasarkan pada bahasa lisan *Beifanghua*. *Putonghua* atau biasa disebut *Huayu* adalah bahasa resmi Tiongkok dan Singapura, sedangkan *Guoyu* adalah bahasa resmi Negara Taiwan.

Sebuah perbedaan utama antara konsep Tiongkok mengenai bahasa dan konsep Barat akan bahasa, ialah bahwa orang-orang Tionghoa sangat membedakan bahasa tertulis (*wen*) dan bahasa lisan (*yu*). Perbedaan ini diperluas sampai menjadi perbedaan antara kata tertulis (*zi*) dan kata yang diucapkan (*hua*). Sebuah konsep untuk sebuah bahasa baku yang berbeda dan mempersatukan bahasa lisan dengan bahasa tertulis ini dalam bahasa Tionghoa tidaklah terlalu menonjol. Ada beberapa varian bahasa Tionghoa lisan, di mana

[bahasa Mandarin](#) adalah yang paling penting dan menonjol. Tetapi di sisi lain, hanya ada satu bahasa tertulis saja.

Bahasa Tionghoa lisan adalah semacam bahasa intonasi yang berhubungan dengan [bahasa Tibet](#) dan [bahasa Myanmar](#), tetapi secara genetis tidak berhubungan dengan [bahasa-bahasa](#) tetangga seperti [bahasa Korea](#), [bahasa Vietnam](#), [bahasa Thailand](#) dan [bahasa Jepang](#). Meskipun begitu, bahasa-bahasa tersebut mendapat pengaruh yang besar dari bahasa Tionghoa dalam proses sejarah, secara linguistik maupun ekstralinguistik. [Bahasa Korea](#) dan [bahasa Jepang](#) sama-sama mempunyai sistem penulisan yang menggunakan [aksara Tionghoa](#), yang masing-masing dipanggil *Hanja* dan *Kanji*. Di [Korea Utara](#), *Hanja* sudah tidak lagi digunakan dan *Hangul* ialah satu-satunya cara untuk menampilkan bahasanya sementara di [Korea Selatan](#) *Hanja* masih digunakan. [Bahasa Vietnam](#) juga mempunyai banyak kata-kata pinjam dari bahasa Tionghoa dan pada masa dahulu menggunakan aksara Tionghoa.

Penulisan Bahasa China menggunakan aksara China (*Pinyin hànzi*), yang berbentuk *logogram*, yang setiap hurufnya melambangkan suatu *morfim* (seunit dalam bahasa yang mempunyai maksud). Tidak hanya berfungsi sebagai piktograf (gambaran yang mempunyai makna), akan tetapi aksara China membawa maksud abstrak. Pada tahun 100 Masehi, ilmuwan masyhur bernama *Xushen* (zaman *Dinasti Han*) menggolongkan aksara China sebagai gabungan fonetik yang terdiri dari unsur radikal yang membayangkan maksud, serta unsur fonetik yang menunjukkan sebutan bagi aksara tersebut. Gaya penulisan aksara China dapat dituangkan dalam seni kaligrafi China, yang mencakup skrip cop mohor

(*zhuanshu*), skrip rumput cepat (*caoshu*), skrip resmi (*lishu*) dan skrip standard (*kaishu*).

Setiap aksara dalam Bahasa Mandarin terbentuk dari gabungan beberapa unsur. Bagian depan dari aksara adalah inisial (*shengmu*), sedangkan bagian belakang dinamakan final (*yunmu*).

Inisial dalam Bahasa Mandarin disebut juga *shengmu*. Umumnya, inisial ini terbentuk dari konsonan. Inisial dalam Bahasa Mandarin terdiri dari 21 buah, yaitu:

b	p	m	f
p	t	n	l
g	k	h	
j	q	x	
zh	ch	sh	r
z	c	s	

Inisial *shengmu* terdiri dari bunyi yang beraspirasi terdiri dari : b, d, g, j, z, zh, dan terdapat juga bunyi yang tidak beraspirasi seperti : ch, k, p, c, t, q.

Bagian belakang suatu aksara yang disebut final, umumnya terbentuk dari dua vokal. Selain terdiri dari dua vokal, juga ada yang terbentuk dari gabungan vokal dan konsonan. Berdasarkan bunyinya, final dibagi menjadi 3 jenis, yakni final tunggal, final majemuk, dan final nasal.

a. Final tunggal

Terdiri dari bunyi : a o i e u

b. Final gabungan

Terdiri dari bunyi :

ai      ei      ao      ou  
ia      ie      iao      iou (-iu)  
ua      uo      uai      uei (-ui)      ue

c. Final nasal

Terdiri dari bunyi :

an      en      ang      eng      ong  
ian      in      iang      ing      iong  
uan      uen (-un)      uang      ueng  
uan      un

Inisial dan final dapat dikombinasikan sehingga menghasilkan pelafalan pinyin dalam Bahasa Mandarin.

	a	o	e	ai	ei	ao	ou	an	en	ang
b	ba	bo		bai	bei	bao		ban	ben	bang
p	pa	po		pai	pei	pao	pou	pan	pen	pang
m	ma	mo	me	mai	mei	mao	mou	man	en	mang
f	fa	fo			fei		fou	fan	fen	fang
d	da		de	dai	dei	dao	dou	dan	den	dang
t	ta		te	tai	tei	tao	tou	tan		tang
n	na		ne	nai	nei	nao	nou	nan	nen	nang
l	la		le	lai	lei	lao	lou	lan		lang



g	ga		ge	gai	gei	gao	gou	gan	gen	gang
k	ka		ke	kai	kei	kao	kou	kan	ken	kang
h	ha		he	hai	hei	hao	hou	han	hen	hang

### **C. Pembelajaran Bahasa Mandarin Terhadap Anak**

Pembelajaran bahasa mandarin terhadap anak sekolah dasar dapat dilakukan dengan dua metode, yakni metode terpimpin dan secara alamiah. Metode terpimpin adalah penyajian materi melalui guru atau tenaga pengajar. Tentunya, materi yang disajikan bergantung pada criteria yang ditentukan oleh guru dan disesuaikan dengan kondisi muridnya. Penyajian materi dan metode yang digunakan itu dapat juga berhasil, asal kondisi-kondisi belajar demikian menguntungkan murid dan tidak menghambat kemajuan murid.

Pembelajaran bahasa Mandarin secara alami, diperoleh dari proses komunikasi sehari-hari, bebas dari pimpinan guru. Ini jarang digunakan, karena anak-anak masih sulit memahami bahasa mandarin itu sendiri. Jadi, kita lebih mengacu kepada metode terpimpin. Metode terpimpin dapat dilaksanakan dengan berbagai cara.

#### **1. Belajar dengan kata-kata.**

Guru memberikan cerita dan mengajak bercakap-cakap dengan menggunakan bahasa Mandarin.

## **2. Belajar dengan pertanyaan.**

Guru mengajak bermain dan memberikan pertanyaan-pertanyaan, dari tingkat yang paling sederhana hingga tingkat rumit.

## **3. Belajar dengan gambar.**

Ada sebagian anak yang lebih suka belajar dengan membuat gambar, merancang, melihat gambar, slide, video atau film. Anak yang memiliki kegemaran ini, biasa memiliki kepekaan tertentu dalam menangkap gambar atau warna, peka dalam membuat perubahan, merangkai dan membaca kartu.

## **4. Belajar dengan musik.**

Detak irama, nyanyian, dan mungkin memainkan salah satu instrumen musik, atau selalu mendengarkan musik. Ada banyak anak yang suka mengingat beragam informasi dengan cara mengingat notasi atau melodi musik. Ini yang disebut sebagai ritme hidup. Mereka berusaha mendapatkan informasi terbaru mengenai beragam hal dengan cara mengingat musik atau notasinya yang kemudian bisa membuatnya mencari informasi yang berkaitan dengan itu. Misalnya mendengarkan musik jazz, lalu tergeliik bagaimana lagu itu dibuat, siapa yang membuat, dimana, dan pada saat seperti apa lagu itu muncul. Informasi yang mengiringi lagu itu, bisa saja tak sebatas cerita tentang musik, tapi juga manusia, teknologi, dan situasi sosial politik pada kurun waktu tertentu.

## **5. Belajar dengan bersosialisasi.**

Bergabung dan membaur dengan anak yang lain adalah cara terbaik mendapat informasi dan belajar secara cepat. Dengan berkumpul, anak-anak bisa menyerap berbagai informasi terbaru secara cepat dan mudah memahaminya. Dan biasanya, informasi yang didapat dengan cara ini, akan lebih lama terekam dalam ingatan.

## **6. Belajar dengan bermain**

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Pendapat ini kurang begitu tepat dan bijaksana, karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kecenderungan anak untuk bermain, yaitu kesehatan, intelegensia, jenis kelamin, lingkungan, dan status sosial ekonomi. Anak-anak yang sehat cenderung mempunyai banyak energi untuk bermain dibandingkan anak yang kurang sehat. Anak yang cerdas lebih menyenangi permainan-permainan yang bersifat intelektual atau permainan yang banyak merangsang daya berpikir mereka. Faktor jenis kelamin seperti contoh pada anak perempuan lebih sedikit melakukan permainan yang menghabiskan banyak energi, misalnya memanjat, berlari-lari, atau kegiatan fisik yang lain dibandingkan dengan anak laki-laki. Anak yang dibesarkan di

lingkungan yang kurang menyediakan peralatan, waktu, dan ruang bermain bagi anak, akan menimbulkan aktivitas bermain anak berkurang. Dan anak yang dibesarkan di lingkungan keluarga yang status sosial ekonominya tinggi, lebih banyak tersedia alat-alat permainan yang lengkap dibandingkan dengan anak-anak yang dibesarkan di keluarga yang status ekonominya rendah.

## **7. Belajar dengan media elektronik**

Sebagai media tutorial, media elektronik seperti komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar mandiri serta dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa / anak. Tetapi interaksi komputer dengan manusia belum dapat menggantikan interaksi manusia dengan manusia, selain itu mempunyai kelemahan lain yaitu kemauan belajar mandiri yang masih rendah. Komputer sebagai alat uji memiliki keunggulan dalam keobyektifan, ketepatan dan kecepatan dalam penghitungan tetapi masih belum dapat menilai soal-soal essai, pendapat dan hal yang terkait dengan moral dan etika. Yang terakhir, sebagai media alat peraga, komputer mempunyai kelebihan dapat memperagakan percobaan tanpa adanya resiko, tetapi membutuhkan waktu dalam pengembangannya.

Hal yang perlu dicoba adalah dengan program-program aplikasi (*software*) yang bersifat "*Edutainment*" yaitu perpaduan antara education

(pendidikan) dan entertainment (hiburan). Selain itu program (*software*) aplikasi "*Edutainment*" tersebut mempunyai kemampuan menumbuhkembangkan kreatifitas dan imajinasi anak serta melatih saraf motorik anak. Contohnya program permainan kombinasi benda, menyusun benda atau gambar (*Puzzle*) serta program berhitung dan *software-software* lain yang didukung perangkat multimedia.

Selain aplikasi program yang dapat diterapkan pada media komputer, media melalui video interaktif juga memungkinkan anak melatih dan mengolah ilmu pengetahuan yang terkandung di dalam video interaktif tersebut. Video interaktif biasanya dibuat sesuai dengan taraf usia anak yang menontonnya, mengingat tingkat perkembangan kecerdasan dan daya cerna anak.

#### **D. Tinjauan Sarana Pembelajaran**

Kata "sarana" dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipakai sebagai alat dalam mencapai maksud atau tujuan tertentu. Sarana merupakan suatu perangkat alat pengantar media yang dapat menyampaikan pesan kepada penerima pesan. Dalam upaya menciptakan media yang baik, diperlukan sarana yang efektif dalam menjangkau interaksi dengan penerima pesan.

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Gagne 1970 menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan

siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs 1970 berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. (Arief S. Sadiman, 2005: 10)

Perangkat media ditinjau dari karakteristiknya dapat diasumsikan dalam berbagai hal dan mencakup berbagai bentuk baik dalam bentuk prasarana alat atau teknik penyampaian media berupa audio dan visual.

## 1. Simulasi

### i. Permainan

Jenis-jenis permainan dapat digunakan untuk menirukan suatu keadaan yang tidak dapat dinyatakan secara langsung. Jenis ini amat efektif untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak dan sulit untuk diungkapkan dengan kata-kata. Suatu permainan mempunyai kelemahan yaitu memerlukan banyak waktu untuk menciptakan maupun dalam proses penyampaian.

### ii. Bermain peran

Jenis-jenis permainan dapat digunakan untuk menirukan suatu keadaan yang tidak dapat dinyatakan secara langsung. Jenis ini amat efektif untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak dan sulit untuk diungkapkan dengan kata-kata. Suatu permainan mempunyai kelemahan yaitu memerlukan banyak waktu untuk menciptakan maupun dalam proses penyampaian.

### iii. Forum teater

Forum teater pada dasarnya adalah suatu bentuk permainan, akan tetapi didalamnya terkandung alur cerita. Alur cerita tersebut berfungsi untuk menjelaskan suatu kejadian tertentu.

## 2. Audio

Audio adalah media yang dapat didengar lalu dalam penyampaian berupa suara dapat dijadikan sebagai bahan diskusi.

### a. Rekaman Suara

Media ini merupakan salah satu bentuk media yang klasik yang berupa rekaman pernyataan seseorang (hasil wawancara, pidato, sandiwara, maupun potongan radio) untuk dipakai sebagai bahan diskusi.

### b. Siaran Radio

Media tersebut berupa media siar dalam bentuk acara dialog maupun interaktif. Acara dialog pada umumnya dijadikan diskusi timbal balik yang muncul dari pernyataan pendengar baik secara langsung maupun tidak langsung.

## 3. Visual

Media ini mencakup semua media yang dapat dilihat untuk kemudian digunakan sebagai bahan diskusi.

### a. Foto

- Bahasa Foto

Suatu media yang menampilkan foto yang mempunyai tema baik tunggal maupun berseri dan kemudian menjadi bahan suatu diskusi.

- Cerita Foto

Cerita foto hampir sama dengan bahasa foto, akan tetapi foto tersebut terdiri dari serangkaian foto yang mempunyai alur cerita dari tampilan foto awal sampai akhir berurutan.

b. Gambar Grafis

- Poster

Poster adalah suatu sarana yang paling populer yang digunakan dalam proses pendidikan. Dalam pembuatan poster dapat berupa foto, grafis maupun lukisan, baik dengan menggunakan teks sebagai keterangan dalam menyampaikan pesan dari poster tersebut.

- Kartu bergambar

Media ini hampir sama dengan poster namun penyampaiannya dalam bentuk kecil. Biasanya kartu bergambar dibuat dalam berbagai tema yang berkaitan, kemudian para peserta diminta untuk menyusunnya menjadi suatu tema tertentu.

- Komik/Kartun

Komik dianggap sebagai alat penyampai pesan yang paling menarik dibanding dengan media visual yang lain.



Hal ini dikarenakan pada gambar-gambar yang tertuang adalah berupa gambaran yang karikatural dan disajikan secara jenaka.

c. Bahan Cetak

- Cerita Kasus

Cerita kasus mempunyai satu kesamaan dengan permainan peran, forum teater, cerita foto dan komik. Namun dalam cerita kasus, penyampaiannya dalam bentuk naskah bertema.

- Lembar Fakta

Lembar fakta disajikan dengan sejumlah data yang berupa data kualitatif. Data tersebut mengacu pada permasalahan yang menguraikan tema tanpa menciptakan suatu opini. Lembar fakta dapat dilengkapi dengan tabel dan foto dokumentasi kejadian.

- Guntingan Berita

Guntingan berita berwujud potongan berita dari koran atau majalah yang dikumpulkan sesuai dengan topik yang dibahas.

- Lembar Kerja

Lembar kerja berupa lembaran isian yang digunakan peserta pada saat melakukan pengamatan terhadap topik yang dibahas.

- Bahan Bacaan

Bahan bacaan ditujukan pada peserta untuk membantu mengingat pokok penting yang telah didiskusikan di dalam suatu forum diskusi. Bahan bacaan dapat memperkaya informasi yang lebih rinci mengenai topik yang telah disampaikan.

- d. Audio Visual

Media audio visual adalah media yang dapat dilihat dan dapat didengar dan dapat sebagai bahan diskusi.

- Slide Suara

Slide suara adalah pengembangan dari slide biasa yang belum menggunakan suara kemudian digabungkan dengan audio yang berhubungan dengan temanya. Slide suara biasanya mempunyai durasi antara 15-20 menit dan dikisarkan antara 40-60 bingkai slide gambar.

- Film Dokumenter

Film dokumenter menggambarkan kejadian tertentu secara lebih hidup, ditampilkan apa adanya sesuai dengan alur cerita. Film dokumenter mempunyai durasi antara 15-20 menit.

- Film Cerita

Secara umum, film cerita mempunyai kesamaan dengan film dokumenter. Film cerita disajikan dengan waktu yang

lebih panjang daripada film dokumenter, hal ini dikarenakan masalah yang ditampilkan lebih kompleks.

e. Multimedia

- Pertunjukkan dan Upacara

Penampilan suatu pertunjukkan biasanya terdapat pada drama, sandiwara, lakon tradisional seperti ketoprak, ludruk, maupun lenong atau wayang.

Suatu upacara biasanya ditampilkan di tempat dan dengan tujuan tertentu. Hasil analisa kejadian pada waktu pertunjukkan atau upacara tersebut digunakan sebagai topik bahasan yang akan didiskusikan.

- Teknik Riset Partisipatoris

Teknik riset dianggap sebagai teknik riset murni dimana riset tersebut membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar.

- Jaringan Internet dan Email

Pada masa kini jaringan internet maupun email dianggap sebagai media komunikasi yang masih murni yang hanya mempunyai fungsi surat menyurat atau penyampai informasi saja. Teknologi ini di satu sisi lain sebenarnya dapat menjadi media pelatihan yang efektif karena didalamnya dapat digabungkan dengan unsur gambar, foto bahkan film ataupun teks dalam proses produksinya.

## E. Tinjauan Desain

Desain secara mendasar adalah usaha sadar manusia menampilkan penataan secara bermakna. Arti menurut kamus Indonesia-Inggris kata *design* berarti potongan, model, pola, mode, tujuan dan rencana (John M. Echols, 1975:177). Sedangkan *design* dalam kamus Webster berarti gagasan awal, rancangan, perencanaan, pola, susunan, rencana, proyek, hasil yang tepat, produksi, memuat, mencipta, menyiapkan, menyusun, meningkatkan, pikiran, maksud, dan kejelasan. Sehingga dapat dilihat bahwa garis pemikiran kamus Webster jauh lebih lengkap dibandingkan dengan Echols. Desain menurut pandangan dunia modern tidak bisa lepas dari dunia gagasan (*ide*) manusia, yaitu unsur rasio (logika, akal, perhitungan, metode, dan obyektif) dan unsur rasa (kreasi, intuisi, selera, nilai-nilai, dan keindahan).

*Design* atau desain, rancangan merupakan “elemen visual yang dikembangkan dengan dalih tertentu dan diolah sesuai dengan pengiklanan dan pengemasan”. Pengertian lainnya desain merupakan “usaha deskripsi gagasan mengenai bentuk, rupa, ukuran, warna, dan tata letak beserta unsur-unsurnya yang membentuk wajah suatu benda” (Kamus Istilah Periklanan Indonesia, 1996:52).

Dilihat dari pengertiannya kegiatan ini telah dilakukan sejak manusia purba, artinya manusia purba memerlukan piranti untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga mereka telah terlibat dalam kegiatan mendesain. Dalam perkembangannya desain mengalami perubahan definisi dan pengertiannya. Hal ini dikarenakan pola pikir, filsafat yang terus berkembang di dalam masyarakat.

Diawali dengan pemikiran sistematis dengan landasan pemikiran ilmiah (sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu pengetahuan), lalu diwujudkan dengan gambar, dibuat modelnya kemudian dievaluasi, setelah dipandang baik baru diproduksi. Dunia desain terus mengalami perkembangan seperti arsitektur, teknik mesin, *infrastruktur*, dan seni rupa. Dalam kesenirupa bidang desain terbagi lagi menjadi desain interior, desain grafis, desain tekstil dan desain produk. Seperti bidang desain yang lain desain komunikasi visual mempunyai patokan atau prinsip dalam menciptakan desainnya. Prinsip ini digunakan agar desain yang diciptakan mencapai totalitas estetika, ergonomi, efektifitas dan efisien.

#### a. Prinsip Desain

Prinsip dasar desain yang digunakan untuk menciptakan sebuah desain adalah sebagai berikut ;

##### 1) Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan, yaitu nilai timbang yang sama beratnya. Adalah mendasar sekali bahwa suatu komposisi desain harus menampilkan keseimbangan unsur-unsur pembentukannya. Ada tiga jenis keseimbangan dalam desain:

- Keseimbangan simetris; keseimbangan ini dicapai dengan membalikan bentuk dengan batas poros tertentu, seperti manusia, hewan, kapal terbang, mobil dan lain sebagainya. Komponen desain seakan di cerminkan pada garis sumbu khayal. Keseimbangan ini memiliki kesan statis, agung, formal, tenang, tradisional atau kuno bahkan terkadang terkesan membosankan.

- Keseimbangan asimetris; keseimbangan ini terwujud dengan pengaturan bentuk yang berbeda besar, warna, beratnya dalam kedudukan yang berlawanan. Keseimbangan ini terkesan dinamis, riang, modern, informal menarik dan berani.
- Keseimbangan radial, dalam keseimbangan ini arah perhatian akan terarah pada bagian tengah, kesan yang ditampilkan seperti ada pancaran dari tengah lingkaran, mudah ditangkap mata karena seakan diarahkan fokus ketitik pusat lingkaran.

Apapun jenis keseimbangan yang digunakan, desain yang diciptakan diharapkan menjadi komposisi yang utuh.

## 2) Irama (*Rhythm*)

Irama yaitu pengulangan unsur-unsur desain pembentukannya. Irama dibentuk dengan menempatkan unsur pembentukannya secara berkesinambungan dan berselang seling, sehingga kesan yang timbul merupakan kesan gerak yang harmonis dan teratur. Ada beberapa jenis pengulangan dalam irama ini ;

- a) Reguler adalah pengulangan komponen grafis dengan jarak dan bentuk yang sama. Biasa dipakai dalam desain border atau bingkai, ubin lantai, kertas kado dan motif *fashion*.
- b) Mengalir (*flowing*) adalah pengulangan bentuk seakan menciptakan kesan bergerak, dinamis, dan mengalir. Pengulangan ini biasa digunakan untuk animasi.

- c) Progresif / *Gradual* adalah pegulangan yang terdapat peralihan antar stepnya, sehingga menimbulkan kesan berproses sedikit demi sedikit. Dalam animasi disebut *morphing*. Sebagai contoh gambar kotak berubah menjadi lingkaran secara bertahap, gradasi warna dan lainnya.

### 3) Proporsi dan Skala

Proporsi atau sering disebut perbandingan adalah suatu acuan yang digunakan dalam merancang, meliputi masalah pajang- pendek, besar- kecil, berat- ringan untuk mencapai suatu kesatuan bentuk yang utuh.

Hal ini berkenaan dengan jenis ukuran huruf yang digunakan untuk lebarnya desain; makin lebar desain (atau ukuran) makin besar ukuran huruf yang harus digunakan, dan demikian pula sebaliknya. Suatu komposisi desain yang memiliki ruang yang sempit (kecil) memerlukan jenis huruf yang lebih kecil pula, tetapi suatu media yang lebar (besar) memerlukan jenis huruf yang lebih besar. Jika terjadi perubahan proporsi sering terlihat distorsi. Sedangkan Skala adalah perubahan ukuran tanpa perubahan perbandingan ukuran panjang, lebar atau tinggi. Dengan mengatur proporsi dan skala suatu desain akan terkesan luas, jauh, sempit atau dekat.

### 4) Fokus (pusat perhatian)

Merupakan suatu pandangan yang terarahkan kepada sesuatu titik yang terpusat, fokus tidak selamanya berada di tengah. Ada beberapa jenis fokus atau pusat perhatian dalam pembuatan suatu desain:

- a) Hirarki

Tidak semua komponen grafis sama pentingnya, audien harus fokuskan atau diarahkan pada satu titik. Ada beberapa tahap fokus, mulai dari yang terpenting (*dominant*), pendukung (*sub-dominant*) dan pelengkap (*sub-ordinat*).

- *Dominant* adalah objek yang paling menonjol dan paling menarik.
- *Sub-dominant* adalah objek yang mendukung penampilan dari objek *dominant*.
- *Sub-ordinat* adalah objek yang kurang menonjol bahkan tertindih oleh objek *dominant* dan *sub-dominant*, sebagai contohnya adalah *background*.

#### b) Kontras

Kontras adalah penekanan karena adanya perbedaan drastis atau konflik pada komponen desain. Sebagai contohnya kontras warna hitam dan warna putih, kontras garis tebal dan tipis, kontras huruf yang berukuran besar dan kecil.

#### 5) Kesatuan

Kesatuan /*Unity*, yaitu keutuhan suatu komposisi yang terdiri dari berbagai unsur yang berbeda. Kesatuan dalam komposisi merupakan hal yang penting dalam desain, tidak ada unsur yang tidak berguna, tidak ada unsur yang saling mengganggu, tidak kurang dan tidak lebih, saling melengkapi, tidak cacat dan sempurna.



Semua bagian suatu komposisi desain harus menyatu guna membentuk keseluruhan desain. Kesatuan bagian komposisi ini dapat dikacaukan oleh suatu batasan yang mengganggu, terlalu banyak jenis huruf yang berbeda dan berlawanan, warna yang distribusikan berlawanan dengan sembarangan, unsur-unsur yang kurang proporsional, atau komposisi yang semarak dengan bagian-bagian yang membingungkan. Untuk mendapatkan desain yang utuh, bisa dipakai pendekatan prinsip-prinsip sebagai berikut:

a) Kedekatan dan penutup (*closure*)

Objek-objek saling didekatkan sehingga membentuk sebuah kesatuan, yang dapat menjadi daya tarik bagi orang yang melihatnya

b) Kesenambungan (*continuity*)

Dengan gambar yang berkesinambungan, dan terarah, mata audien akan bisa diarahkan pada objek tertentu. Dengan perspektif dan garis bantu yang akan membantu untuk mengarahkan mata menuju objek lain.

c) Kesamaan (*similarity*) dan Konsisten (*consistency*)

Objek dengan bentuk, ukuran, proporsi, warna yang sama cenderung terlihat sebagai sebuah kesatuan.

d) Perataan (*alignment*)

Seperti dalam tulisan dalam mengetik, sebuah desain juga bisa dibuat dengan rata kanan, rata kiri, atau rata tengah (*center*). Hal ini akan memberi kesan desain yang rapi dan mudah dibaca. (Hendi Hendratman, 2006:37)

Dalam sebuah desain yang paling penting adalah bagaimana desain itu bisa menarik perhatian dari audien sehingga audien mengerti pesan yang disampaikan dari desain tersebut. Penerapan prinsip-prinsip desain seperti yang telah disampaikan diatas, dapat membantu dalam membuat sebuah desain yang menarik. Tetapi dalam perkembangannya sekarang ada suatu pendekatan lain yang bisa dipakai dalam mendesain yaitu pendekatan ‘melewati batas atau menabrak batas’. Agar sebuah desain menarik perhatian, sebuah desain sengaja dibuat bertabrakan, berpotongan pada batas yang ada. (Hendi Hendratman, 2006:38)

## **BAB III**

### **IDENTIFIKASI DATA**

#### **A. Identifikasi Obyek Perancangan**



Sekolah Dasar Marsudirini Surakarta terletak di Jl. Sugiyopranoto No. 2-Surakarta. Sebelumnya, SD Marsudirini terdiri dari 3 (tiga) SD, yaitu SD Santa Maria berdiri 1 Juli 1926, SD Santo Yusuf berdiri 1 Maret 1930 dan SD Santa Clara berdiri 1 Agustus 1953. Pada tanggal 2 Juli 1977 bergabung menjadi satu dengan nama SD Marsudirini.

Dengan berjalannya waktu dan dalam pengabdian pada dunia pendidikan SD Marsudirini Surakarta telah terakreditasi pada tanggal 24 Januari 1995 dan mendapat predikat “disamakan” dengan SK Nomor 036/I03/I/95.

Pada tahun 2002 SD Marsudirini sungguh bergabung menjadi satu baik secara keluar maupun secara administrasi dan mendapat pengakuan dari pemerintah dengan diberikan Nomor Identitas Sekolah (NIS) 100330 SK Nomor 033/03/NIS-SD/BP/DES/2002.

SD Marsudirini mengartikan kata “Marsudirini” dalam suatu makna yang mendalam bagi penerapan proses pendidikan sekolah itu sendiri. Berikut asal kata “Marsudirini” yang dibentuk dari singkatan kata sebagai berikut :

MAR	: Maria	RI	: Rinumpaka
SU	: Suci	NI	: Niskala
DI	: Diyah		

Marsudirini berasal dari bahasa Jawa, dalam bahasa Indonesia artinya Maria Tak Bernoda. Gelar Maria Tak Bernoda diberikan kepada Bunda Maria, Bunda Tuhan Yesus. Nama atau gelar ini diberikan kepada Bunda Maria yang suci hatinya dan penuh kasih.

SD Marsudirini sebagai penyelenggara pendidikan memiliki visi, misi serta strategi baik kedalam maupun keluar guna mengembangkan nilai luhur dalam lingkup sekolah.

Visi : sebagai penyelenggara pendidikan dasar SD Marsudirini Surakarta mempersiapkan dan mengembangkan potensi peserta didik dalam menghayati nilai-nilai luhur hidup manusia untuk kebahagiaan sesama serta berani berjuang mewujudkan cita-cita luhur bangsa.

Misi : melalui budaya belajar dan bekerja, SD Marsudirini Surakarta membantu mempersiapkan pribadi yang seimbang :

1. menanamkan nilai-nilai luhur manusia sebagai citra Allah yang mengasihi.
2. meningkatkan kecerdasan intelektual dan emosional.
3. memupuk semangat persaudaraan dengan jiwa sosial dan tanggung jawab.

Strategi :

1. Ke dalam :

- a. menciptakan suasana rukun, damai, gembira dan setia kawan.
- b. Meningkatkan semangat melayani, saling menghargai dan memperhatikan.
- c. Meningkatkan dan melestarikan kedisiplinan serta kejujuran.
- d. Menciptakan suasana persaudaraan dan kekeluargaan.
- e. Meningkatkan profesionalitas tenaga pendidik dan non pendidik.
- f. Menciptakan suasana religius.
- g. Memelihara lingkungan sekolah.
- h. Menyediakan fasilitas pendidikan yang memadai.

2. Ke luar :

- a. menjalin komunikasi dan kerja sama yang baik dengan orang tua/wali siswa, masyarakat dan instansi terkait.
- b. Memberikan pelayanan yang baik kepada siswa, orang tua/wali siswa dan masyarakat.
- c. Mengikutsertakan siswa dalam event-event tertentu yang menunjang prestasi siswa.
- d. Menampilkan karya dan potensi siswa.
- e. Mengadakan promosi sekolah.

3. Out put :

- a. Membangun pribadi siswa yang utuh dan seimbang.

- b. Mempersiapkan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- c. Mengembangkan nilai-nilai religius.
- d. Mengembangkan pengetahuan, bakat dan ketrampilan siswa.

Kepercayaan masyarakat masih menaruh simpati yang sangat besar kepada SD Marsudirini, sampai saat ini ada 24 kelas terdiri dari 6 tingkat, 4 kelas paralel. SD Marsudirini juga menampung ruang untuk Bahasa Inggris dan Mandarin, ruang Multimedia, ruang Komputer, ruang Perpustakaan, ruang Laboratorium dan ruang UKS. Dalam usahanya mengembangkan bakat siswa, SD Marsudirini Surakarta memberikan banyak kegiatan baik intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, antara lain :

- a. Bidang kesenian :
  - 1. Menari (Tari Nasional, Tari Jawa Klasik)
  - 2. Melukis
  - 3. Ensemble Musik
  - 4. Musik Kulintang dan Angklung
  - 5. Koor
  - 6. Drama/seni peran
- b. Bidang olahraga :
  - 1. Barongsai
  - 2. Drum Band
  - 3. Pramuka
  - 4. Tae Kwondo

## 5. Basket

Berikut ini para pimpinan SD Marsudirini Surakarta :

Sr. M. Stella OSF (tahun 1977-2000)

Sr. M. Xaveria OSF (tahun 2000-2006)

Sr. M. Franciani OSF (tahun 2006-sekarang)

Fasilitas pendidikan :

- Pembatasan jumlah murid maksimal 35 anak per kelas
- Tenaga pengajar yang berkualitas
- Laboratorium computer ber-AC
- Laboratorium IPA + Matematika
- Perpustakaan yang lengkap
- UKS yang luas dan memadai
- Lapangan Basket
- Pelajaran Bahasa Inggris
- Pelajaran Bahasa Mandarin ( mulai kelas III )
- Belajar keluar sekolah (2 kali setahun)
- Kegiatan pengembangan bakat anak melalui ekstrakurikuler.

Dalam usaha pengembangan potensi belajar siswa, SD Marsudirini juga mengenalkan sejak dini program bahasa asing kepada para siswa-siswinya. Program bahasa asing yang diterapkan dalam sekolah tersebut adalah bahasa Mandarin dan bahasa Inggris. Program bahasa Inggris mulai dikenalkan kepada murid sejak kelas satu. Program studi bahasa Mandarin diterapkan kepada

muridnya sewaktu murid tersebut mulai menginjak kelas tiga dan berjalan sebagai mata pelajaran intrakurikuler sampai dengan kelas enam.

Pada tahun 2002, bahasa Mandarin mulai diperkenalkan kepada siswa-siswi di SD Marsudirini. Pada waktu itu, bahasa Mandarin berfungsi sebagai program di luar mata pelajaran sekolah yaitu program ekstrakurikuler. Namun dalam proses pembelajaran, bahasa Mandarin kurang diminati oleh para murid. Hal ini dikarenakan sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru tersebut dirasakan kurang tepat sasaran. Selain itu sikap si guru dalam menerapkan ilmu bahasa kepada siswa lebih cenderung kepada disiplin yang ketat dan keras. Pada situasi yang berbeda, kebanyakan para murid dalam memahami sesuatu hal yang baru diperlukan metode belajar dan bermain sehingga dirasakan oleh anak dapat memahami dengan mudah.

Pada tahun 2004, bahasa Mandarin mulai mengalami perombakan dalam hal metode belajar dan kurikulumnya. Bahasa Mandarin mulai dimasukkan ke dalam program intrakurikuler seperti mata pelajaran lainnya dan tidak lagi berfungsi sebagai program ekstrakurikuler. Perombakan program bahasa Mandarin dilakukan oleh pengajar yang baru juga, dan mulai diterapkan metode belajar yang mudah dimengerti oleh siswa serta cara belajar yang dapat memahami karakteristik murid satu dengan yang lainnya.

Selama tiga tahun lamanya, sistem pengajaran yang sudah berlaku dalam studi belajar di SD Marsudirini mulai mendapat daya tarik baik dari sisi murid itu sendiri maupun dari sisi orang tua murid, di mana para murid lebih mudah mencerna bahasa Mandarin dengan metode belajar yang baru yang digabungkan



dengan metode bermain. Akan tetapi terdapat suatu hambatan yang dialami oleh para pengajar dalam menerapkan ilmu bahasa kepada muridnya, hambatan itu ialah kurang adanya prasarana yang mendukung murid untuk mereka menguasai bahasa Mandarin.

Sarana yang sudah dan berlangsung sampai sekarang untuk diterapkan pengajar kepada murid-muridnya yaitu penerapan lesan secara langsung dengan memanfaatkan alat-alat tulis yang ada di kelas, memanfaatkan media audio dengan memutar kaset berupa lagu ataupun kaset berbahasa mandarin. Faktor kelemahan sarana yang sudah ada adalah media audio berupa kaset tersebut materi dan pengucapan atau pelafalan bahasanya sangat sulit dicerna oleh para murid dan penyampiannya masih dalam bahasa Inggris-Mandarin. Hal ini dikarenakan belum adanya sarana audio yang berbahasa Indonesia-Mandarin, sehingga mudah dipahami oleh murid itu sendiri. Faktor hambatan lain dalam mata pelajaran tersebut adalah belum adanya sarana lain yang dapat menunjang para murid untuk menguasai bahasa Mandarin.

Mata pelajaran bahasa Mandarin yang ada di SD Marsudirini telah diakui standarisasinya dalam pendidikan yang ada di Surakarta. Proses dalam belajar mengajar. Berikut ini adalah suasana SD. Marsudirini. :





Berikut ini adalah data berupa sarana yang sudah dilakukan oleh pengajar Bahasa Mandarin di sekolah tersebut. Dari data yang diperoleh didapati sarana yang pernah dilakukan memperoleh kendala yaitu sarana yang masih berupa dwi bahasa Inggris-Mandarin.



## B. Identifikasi Komparasi

Dalam sebuah penelitian study kasus, diperlukan data-data lain, yang dapat dianggap sebagai pembanding dari objek utama. Data-data pembanding dimaksudkan untuk mencari kelemahan dan kelebihan dari objek utama. Selain SD Marsudirini, terdapat lembaga atau instansi pendidikan lain, yang memberikan materi Bahasa Mandarin kepada siswa-siswinya.

Peneliti mengambil sebuah instansi pendidikan, yang menerapkan pembelajaran Bahasa Mandarin. SD Kanisius Keprabon II Surakarta dijadikan sebagai pembanding.

SD Kanisius Keprabon II beralamatkan di Jl. Sugiyopranoto No. 1 Surakarta, kode pos 57123. SD Kanisius Keprabon II menerapkan pembelajaran Bahasa Mandarin sejak kelas satu hingga kelas enam. Anak-anak lebih ditekankan pada pola pembelajaran bermain. Tetapi anak kelas empat hingga kelas enam cenderung lupa dengan materi Bahasa Mandarin, sehingga mereka tidak fokus lagi dengan Bahasa Mandarin.



Berikut ini data berupa dokumentasi yang menunjukkan sarana yang sudah pernah diterapkan di sekolah tersebut.



### C. Analisa SWOT

Analisa SWOT, analisa ini mempunyai fungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi berbagai hal secara sistematis agar dapat merumuskan strategi dalam suatu instansi/perusahaan/lembaga. Analisa ini didasarkan pada hal-hal yang dapat memaksimalkan kekuatan (*strength*) dan peluang (*opportunities*). Namun di satu sisi lain juga dapat meminimalkan segi kelemahan (*weakness*) dan ancaman (*threats*). Keempat faktor tersebut dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan dan selalu berkaitan dengan pengembangan misi, tujuan, strategi dan kebijaksanaan suatu lembaga maupun perusahaan.

Berikut ini adalah analisis SWOT:

	<b>SD. Marsudirini Surakarta</b>	<b>SD. Kanisius Keprabon II</b>
<b><i>Strenght</i></b> (kekuatan)	Sampai sekarang, SD Marsudirini masih dianggap sebagai sekolah yang berpotensi dan mempunyai kualitas terbaik di kota Solo. Murid-murid banyak diajarkan kedisiplinan yang tinggi. Selain itu guru-guru yang dipekerjakan memiliki wawasan yang luas. Pelajaran Bahasa Mandarin dimulai sejak siswa duduk di kelas 3 hingga kelas 6. Pemahaman siswa tentang Bahasa Mandarin menjadi lebih jelas.	Pelajaran Bahasa Mandarin dimulai dari kelas satu hingga kelas enam, sehingga murid-murid lebih matang dalam memahami materi Bahasa Mandarin.
<b><i>Weakness</i></b> (Kelemahan)	Tenaga pengajar Bahasa Mandarin dirasa masih kurang. Selain itu sarana yang digunakan pun masih sangat terbatas	Tenaga pengajar Bahasa Mandarin dirasa masih kurang. Selain itu sarana yang digunakan juga belum memadai.

<b><i>Opportunity</i></b> (Kesempatan)	Kurangnya sarana dalam pembelajaran Bahasa Mandarin menimbulkan ide kreasi baru, untuk merangsang anak-anak dalam mengenal Bahasa Mandarin.	Tenaga pengajar yang sangat terbatas menimbulkan keinginan masyarakat untuk mengajukan diri menjadi tenaga pengajar di sekolah tersebut.
<b><i>Treat</i></b> (Ancaman)	Kecenderungan anak-anak yang menganggap bahwa Bahasa Mandarin itu bukan pelajaran yang utama.	Anak-anak masih malas untuk belajar Bahasa Mandarin, karena materi yang cukup rumit dan susah dipahami.



## **BAB IV**

### **KONSEP PEMIKIRAN DESAIN**

#### **A. Metode Perancangan**

Metode perancangan dalam proses penciptaan sarana belajar ini dapat dibagi ke dalam dua macam metode. Metode yang pertama adalah metode perancangan berbasis kurikulum dimana dalam sarana tersebut terkandung materi isi yang berhubungan dengan kurikulum yang telah berjalan. Metode yang kedua adalah metode perancangan kontekstual, hal ini berkaitan dengan tingkat pemahaman anak terhadap sarana yang diciptakan sehingga bermanfaat.

##### **1. Perancangan Berbasis Kurikulum**

Metode ini bertitik berat pada basis kurikulum yang jelas dan mempunyai struktur. Di dalam suatu proses belajar mengajar tentunya dibutuhkan sebuah materi yang tersusun dengan rapi baik secara materi jangka pendek maupun jangka panjang, sehingga seorang pengajar mempunyai persiapan dini.

Di SD Marsudirini khususnya mata pelajaran Bahasa Mandarin telah mempunyai kurikulum yang jelas dan sesuai dengan karakteristik penyesuaian siswa-siswi di SD Marsudirini. Materi kurikulum disusun berdasarkan pada materi bahasa Pinyin yang disesuaikan tingkat kesulitan pada tingkatan kelas yang berlainan. Hal ini berarti materi kurikulum kelas 3 akan lebih mudah daripada materi bahan ajar untuk kelas 4.

Sejauh ini, proses belajar yang telah berlangsung tiga tahun ajaran ini telah menempuh keberhasilan. Keberhasilan tersebut dibuktikan dengan

meningkatnya nilai siswa dalam mata pelajaran tersebut, dan dilihat dari perkembangan pemahaman siswa terhadap materi yang ada. Namun seiring berjalan, ada kecenderungan kemalasan atau tingkat kebosanan siswa dalam mencerna materi, dikarenakan sarana yang masih apa adanya dan belum ada sarana yang cukup memadai.

Berdasarkan realita yang telah dipaparkan, perancangan sarana akan dapat memenuhi kebutuhan belajar sehingga semakin atraktif. Langkah pertama yang ditempuh adalah proses identifikasi bahan atau materi apa yang paling membutuhkan suatu sarana. Dalam kurikulum bahasa Mandarin, yang paling membutuhkan sarana adalah materi penyusunan kata, penghapalan bahasa baik stuktur kata maupun kalimatnya, pengenalan objek atau tema tertentu misal nama-nama buah, sebutan panggilan, kalimat sapaan. Pada perancangan karya kali ini, diambil tema seperti pengenalan angka, nama-nama hewan, nama-nama buah, jenis alat tulis di dalam kelas, dan aneka warna.

Langkah kedua yaitu dengan menyeleksi sarana apakah yang paling diwujudkan. Penciptaan sarana tersebut diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana belajar yang efektif. Sifat selektif dapat menjadi acuan sebagai alat rancang maupun dalam konteks uji coba. Dalam hal ini, dipilih perancangan sarana untuk para siswa melalui dua macam interaksi. Kedua interaksi tersebut adalah dengan berinteraksi lewat video interaktif yang memuat materi dan soal-soal yang akan dijawab oleh siswa melalui buku materi interaktif. Interaksi yang kedua adalah dengan sarana visual yang membuat para siswa ikut terlibat didalamnya.



Pencapaian rancang berdasarkan kurikulum dapat dimodifikasi lalu digabungkan dengan kebutuhan akan materi lain untuk ditujukan kepada anak sesuai dengan daya cerna mereka. Materi tersebut dapat digabungkan dengan kalimat ejaan dengan sikap santun.

## **2. Perancangan Basis Kontekstual**

Setiap perancangan pastilah tak luput dari suatu kendala, masalah yang dihadapi dalam perancangan sarana bagi bahasa Mandarin ini adalah penyesuaian karakteristik pikir siswa dalam menguasai bahasa Mandarin dengan daya serap yang berbeda-beda.

Hal ini yang memacu perancang dalam memfasilitasi sarana sebagai penyampai materi secara cermat dan berguna. Basis perancangan kontekstual inilah terdapat pertimbangan dalam penciptaan sampai penggunaan sarana terhadap setiap perilaku anak. Perilaku anak seringkali mempunyai perbedaan dalam menguasai bahan.

## **3. Perancangan yang berdampak dan menjangkau**

Perancangan yang berdampak, diartikan sebagai suatu hasil rancang yang mempunyai hubungan timbal balik antara penyampai pesan kepada penerima pesan melalui suatu media. Hal ini tercapai apabila dampak penyampaian pesan tersebut dapat dirasakan oleh penerima pesan.

## **B. Konsep Kreatif**

Menurut kamus istilah periklanan “kreatif atau *creative*” didefinisikan sebagai karya kreatif yang merupakan hasil pengolahan atau pelaksanaan konsep iklan, dapat berupa teks (kata-kata) atau gambar. Mengacu pada pengertian kreatif dan konsep yang telah disebutkan maka konsep kreatif dapat diartikan sebagai gagasan untuk menghasilkan karya kreatif.

Konsep kreatif dalam perancangan ini dapat dibagi ke dalam beberapa aspek yaitu perancangan dalam media visual, penyesuaian karakteristik anak, penciptaan konsep dan materi, perancangan alur cerita naratif, penataan visual, penataan audio dan pengisian suara / *dubbing*, penggunaan tata ejaan Bahasa Indonesia, penggunaan materi Bahasa Mandarin.

## **1. Perancangan dalam media visual**

Media visual dijadikan sebagai alternatif yang tepat, dikarenakan kesesuaiannya dalam pemenuhan kebutuhan anak. Anak di dalam tahap psikologisnya mempunyai karakter pikir visual, karakter tersebut terjadi pada waktu anak tersebut berinteraksi dan belajar dengan apa yang dilihatnya. Pola pikir inilah yang dapat menjadi tahapan masuknya pesan atau informasi ke dalam tingkat pemahaman anak tersebut.

Media visual dapat berfungsi dengan baik dengan mengoptimalkan kemampuan tangkap anak. Anak diajak untuk menyadari potensi kreatif yang ada pada dirinya.

Anak mempunyai kecenderungan ingin belajar sesuatu hal yang baru, apalagi disertai dengan visual baru yang membuat mereka semakin tertarik untuk

mengetahuinya. Penempatan media visual ini sangatlah tepat bagi anak, adapun faktor-faktor yang mempengaruhinya adalah

- Penggunaan visual dapat mengetahui batas pemikiran pada karakter anak.
- Perancangan pada bidang-bidang Desain Komunikasi Visual dengan penerapan ilmu-ilmu yang ada dapat memenuhi suatu pemenuhan sarana yang ingin diciptakan. Pada dasarnya pemenuhan tersebut sebagai media Bantu terhadap sarana yang belum tersedia.
- Perancangan sarana yang menunjang, dalam hal ini anak-anak cenderung menyukai materi yang baru dengan sarana penyampai yang kreatif untuk memudahkan mereka mengenal Bahasa Mandarin. Sarana video interaktif dipilih sebagai alternatif yang tepat, karena didalamnya anak-anak diajak untuk mengenal materi Bahasa Mandarin yang dikemas kedalam alur cerita naratif yang memudahkan anak untuk melihat dan mengerti.

## **2. Perancangan dengan penyesuaian karakter**

Seperti yang telah tertera diatas bahwa setiap anak mempunyai daya serap yang berbeda-beda, maka perancangan yang membuahkan hasil haruslah materi dan visual disesuaikan dengan karakter anak. Proses rancang haruslah cermat dalam menyesuaikan kepribadian anak tersebut, dalam arti semakin teliti disaat pemilihan visual yang tidak terlalu rumit, ilustrasi apa yang mudah dimengerti, warna yang tidak mencolok, penyesuaian huruf, dan memperhatikan tata letak dengan komposisi yang baik.

Sebuah materi ataupun bahan yang akan disampaikan pastilah mengandung suatu informasi yang dibutuhkan setiap anak. Informasi tersebut

merupakan hal-hal cakupan materi yang dapat menstimulasi daya rangsang anak. Pada waktu anak tersebut menangkap informasi yang disampaikan, dari situlah timbul interaksi.

Perancangan video interaktif diharapkan dapat sebagai media penyampai informasi, sehingga timbul interaksi pada waktu anak mencerna bahan yang dituturkan. Interaksi tersebut dapat muncul dengan sendirinya dari hasil kreasi pikir anak pada waktu setelah anak tersebut menikmati serta menggunakan sarana tersebut. Kreasi pikir anak ini dapat timbul dengan efek khayal yang berbeda-beda, karena interaksi sifat anak yang berbeda-beda.

Pada saat menikmati saran interaktif yang ada dalam proses rancang, anak-anak dapat berinteraksi saat anak tersebut saling berdiskusi dengan teman-temannya. Diskusi ini timbul secara otomatis pada anak yang mempunyai karakter terbuka dengan lingkungan sekitarnya dan ingin mencari atau menelaah sesuatu hal yang baru di dalam kreasi pikirnya. Biasanya anak-anak dapat berdiskusi, karena dalam materi yang tersampaikan dalam video interaktif tersebut dapat merangsang anak untuk mengajak temannya yang lain berusaha memecahkan suatu permasalahan yang ada pada sarana pembelajaran tersebut.

Adapun proses rancang selain video interaktif yang memerlukan proses penyesuaian karakteristik anak, perancangan yang lain adalah perancangan sarana berupa buku materi yang berisikan soal-soal yang terkandung materi yang ada di dalam video interaktif, media visual yang terdiri dari teknik cetak yang terbentuk menjadi alat permainan yang mengasah kecerdasan siswa.

### **3. Penciptaan konsep dan isi materi**

Dalam penciptaan sebuah karya, pertama-tama yang harus dilakukan adalah tahapan cipta konsep. Konsep tersebut berisikan materi-materi yang akan digunakan dalam pembuatan sarana belajar untuk disampaikan kepada penerima pesan. Materi tersebut haruslah memenuhi kebutuhan yang diinginkan oleh penerima pesan.

Dalam perancangan video interaktif diperlukan sebuah konsep yang matang. Materi yang ada dalam sarana tersebut adalah materi-materi kurikulum yang telah ada di dalam proses pembelajaran siswa di SD Marsudirini. Materi yang ada adalah materi dasar pengenalan Bahasa Mandarin. Materi dasar ini mengingat dan menyesuaikan dengan daya tangkap anak yang masih dalam tahap mengenal Bahasa Mandarin dari tahap awal.

Penentuan konsep materi dilakukan pada tahap awal pembuatan sarana. Bahan materi tersebut selanjutnya diolah dalam visual yang menarik. Visual merupakan kombinasi antara warna dan garis. Materi dibuat sedemikian rupa dengan warna yang cerah, garis-garis yang sederhana. Penyampaian materi pun juga disusun dengan rapi dan baik, sehingga pada waktu anak menikmati sarana tersebut dapat dengan mudah menyerap materi yang disampaikan.

Proses pematangan konsep yang tertuang dalam pembuatan sarana interaktif, dapat didukung dengan ilustrasi perwatakan yang menunjang. Ilustrasi tersebut berupa maskot yang dijadikan sebagai penyampai materi, sehingga anak menjadi semakin tertarik untuk menikmati dan memahami materi yang disampaikan oleh tokoh ilustrasi tersebut dengan mudah.

Ilustrasi serta konsep yang tersedia dapat tersusun dengan baik menjadi sarana video interaktif yang baik, apabila dalam penyampaian didukung oleh latar pendukung atau setting. Latar pendukung diambil dari ilustrasi kartun pada tema yang diajarkan, tema latar alam sebagai pendukung pada tema mengenal binatang dan tema latar suasana kelas pada tema mengenal alat-alat tulis di dalam kelas.

Pada pembuatan sarana pembelajaran ini, konsep cerita dikreasikan sebaik mungkin dengan dukungan dari narasumber dan staff pengajar di SD Marsudirini. Penulis memperoleh konsep materi yang juga disempurnakan oleh beberapa nara sumber termasuk didalam kandungan material Bahasa Mandarin apa saja yang akan disampaikan ke dalam sarana tersebut.

Penciptaan konsep dan materi, kesemuanya dapat berfungsi dengan baik apabila dalam penyampaian dapat dicerna oleh anak dengan baik. Kesempurnaan tokoh, tata latar pendukung, adanya figure pendukung, visual penataan warna dan garis tidak dapat berfungsi dengan baik bila dalam penggunaan materi tersebut, anak tidak dapat mencerna materi yang disampaikan. Dari kenyataan inilah, peneliti lebih berhati-hati dalam pemilihan konsep dan materi, dikarenakan konsep adalah pemeran utama dalam proses perancangan sebuah karya hingga karya tersebut dapat berfungsi dengan baik dan dapat bermanfaat bagi si pemakai sarana pembelajaran.

#### **4. Perancangan alur cerita naratif**

Materi bahan yang telah dikumpulkan dan dibuat dengan menyadari tahap-tahapan yang telah tertera di atas, diolah lagi dengan penataan alur cerita

yang menarik untuk dinikmati. Dalam proses penataan alur ini, penulis membuat sebuah alur cerita dari hasil survey dengan nara sumber yang banyak membantu dalam hal penataan alur cerita manakah atau adegan apa saja yang dapat menarik perhatian anak untuk mencerna materi.

Pembuatan materi didasarkan pada konsep kreasi dari penulis dengan tahap penyempurnaannya diperoleh dari referensi film kartun, buku-buku materi cerita, beberapa nara sumber. Dari situlah penulis dapat menciptakan sebuah alur cerita yang nantinya dipakai dalam pembuatan sarana.

Alur cerita yang disampaikan sekalipun terkandung materi Bahasa Mandarin, akan tetapi dalam alur tersebut mempunyai banyak sekali kandungan budaya daerah yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Alur ini mengingat pemenuhan daya tangkap anak dalam mengenal Bahasa Mandarin sebagai bahasa kedua mereka dan menambah tingkat kecerdasan anak tanpa meninggalkan budaya orang Indonesia khususnya kehidupan keseharian masyarakat Solo. Hal ini diharapkan dapat semakin merangsang anak untuk tidak hanya mencerna materi Bahasa Mandarin tetapi juga dapat menerapkan unsur budaya, etika santun dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Keprihatinan masyarakat saat ini salah satunya adalah sifat kecenderungan anak pada masa kini terdapat beberapa diantaranya dirasakan kurang adanya etika kesopanan baik dengan lingkungan sekitar maupun interaksi dengan orang tuanya dan masyarakat sekitarnya

## **5. Penataan visual**

Penataan visual ini mengandung materi ilustrasi, dialog, tata teks dan penataan warna. Pembuatan sketsa pada ilustrasi tata adegan dibuat dengan outline yang tegas. Outline ini memberikan kesan pemusatan antara satu benda dengan benda yang lainnya.

Prinsip-prinsip gambar detail pada latar maupun penggambaran tokoh sedikit diabaikan. Penggambaran lebih ditekankan pada kesederhanaan tanpa menghilangkan materi pokok yang disampaikan.

Penataan teks lebih pada sifat kontras, hal ini dilakukan agar mempunyai fungsi mudah diingat dan dicerna dengan baik. Pemakaian huruf pada dialog menggunakan jenis huruf yang tidak terlalu rumit untuk diingat oleh anak. Beberapa materi bahan menggunakan tata ejaan bahasa Mandarin dengan jenis huruf yang berbeda dengan ejaan bahasa Indonesia.

## **6. Penggunaan Bahasa Indonesia**

Penyesuaian teks menjadi solusi yang baik dalam perancangan, tetapi dalam proses tersebut dilakukan dengan adanya pemilihan kata yang jelas. Pemilihan kata tersebut dimaksudkan sebagai kata-kata yang berfungsi menjadi penjelas materi. Dalam materi pembuatan sarana pembelajaran, Bahasa Indonesia digunakan sebagai media penghubung antara ejaan Bahasa Mandarin kepada anak.

Selama ini sarana belajar yang telah ada, belum pernah ada sarana yang memakai dialog dwi bahasa Indonesia-Mandarin. Pada umumnya sarana yang ada menggunakan Bahasa Inggris-Mandarin. Padahal didalam realita, anak-anak



cenderung bingung apabila penyampaian materi Bahasa Mandarin diterjemahkan ke dalam Bahasa Inggris.

Perancangan sarana interaktif ini, memudahkan anak untuk belajar bahasa Mandarin, karena dalam dialog maupun terjemahannya menggunakan Bahasa Indonesia.

## **7. Pembelajaran Bahasa Mandarin**

Sesuai dengan fungsi awalnya, hal yang utama dalam sarana pembelajaran ini adalah bagaimana mengenalkan kepada anak tentang bahasa Mandarin. Penciptaan sarana belajar ini menggunakan materi bahasa Mandarin tingkat dasar, hal ini mengingat tingkat pemahaman di SD Marsudirini yang memakai kurikulum dengan pembahasan dasar. Maka dari itu, dalam penyampaian sarana tersebut bahasa Mandarin dikemas ke dalam dialog yang tidak terlalu rumit dan ejaan kosa kata yang tidak terlalu banyak sehingga membuat anak mudah lupa dikarenakan banyaknya kosa kata yang harus dihapalkan atau dimengerti.

Kosa kata bahasa Mandarin yang akan digunakan dalam pembuatan sarana pembelajaran ini adalah seperti halnya sebagai berikut :



Semua kosa kata tersebut berada dalam satu alur sehingga merangsang anak untuk mudah mengerti dalam pemahamannya menguasai bahasa Mandarin. Dalam pembuatan dialog maupun kosa kata bahasa Mandarin, penulis mendapat dukungan dan bantuan dari beberapa nara sumber dan terutama staff pengajar di SD Marsudirini. Selain itu, pemilihan kata tersebut beberapa diambil dari referensi buku-buku materi bahasa Mandarin.

### **C. Standar Visual**

Sampai saat ini, banyak terdapat penciptaan sarana yang mempunyai fungsi sebagai sarana belajar anak. Hal ini tentunya sarana tersebut dirancang menyesuaikan dengan kebutuhan anak tersebut dalam hal mempelajari sesuatu. Dari dasar tersebut diperlukan adanya standar visual yang dapat menunjang penciptaan karya yang pada proses hasilnya dapat digunakan oleh anak sesuai dengan pemenuhan kebutuhan anak tersebut.

## **1. Ilustrasi**

Ilustrasi dikreasikan untuk membantu kemampuan anak dalam mengenali dan memahami suatu objek maupun gambar. Dalam perancangan sarana pembelajaran ini, ilustrasi yang digunakan memuat goresan yang sederhana dan menghindari penampilan ilustrasi gambar detail dan rumit. Tampilan ilustrasi yang sederhana ini mengingat daya ingat anak terhadap respon visual objek yang dilihatnya, pada umumnya mereka lebih mudah mengingat objek dengan ilustrasi sederhana daripada objek dengan gambar realistis.

Ilustrasi dalam video interaktif ini memuat karakteristik utama obyek dan karakteristik pendukung, sehingga membantu anak dalam memahami dan menangkap hal utama daripada atribut pelengkap. Penggambaran ilustrasi lebih bersifat selektif, dengan mengacu apa yang paling ditonjolkan dalam suatu adegan.

Selain bersifat selektif, perancangan juga bersifat fungsional. Untuk memenuhi fungsinya maka ilustrasi harus dominan dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut; "*layout* penempatan baik, warna tepat, figur atau fisik ilustrasinya tepat dan menarik". (Ahmad Kurnia,1992:30). Ilustrasi tersebut dirancang untuk

merangsang ketertarikan anak pada gambar yang dibuat. Yang paling penting adalah bagaimana gambar tersebut mudah dipahami dan menarik perhatian setiap anak.

Pada perancangan karya akhir dipilih digunakan ilustrasi yang mendukung untuk menerangkan setiap tema yang diajarkan. Dan digunakan maskot utama sebagai karakter utama dalam perancangan karya interaktif ini.

## 2. Tipografi

*Typography* adalah seni memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan pencetakan maupun reproduksi. (Kamus Istilah Periklanan Indonesia, 1996 : 181)

Setiap bentuk dan jenis huruf cetak mencerminkan suatu sikap, pembawaan, atau karakteristik sendiri-sendiri. Karena disesuaikan dengan karakteristik anak maka tipografi-nya dipilih jenis huruf yang simple, tidak rumit, dan mudah terbaca (jelas) oleh anak.

Dalam perancangan desain untuk Kampanye ini dipilih beberapa jenis huruf seperti :

Arial :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

Jotterscript :

ΑΒΧΔΕΦΓΗΙΘΚΛΜΝΟΠΡΣΤΥςΩΞΨΖ

Αβχδεφγηηφκλμνοπθρστυωξψζ

1234567890

Karate :

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

### 3. Warna

Penampilan warna dalam perancangan ini menggunakan intensitas warna yang jelas dan mewakili tingkat imajinatif anak. Dalam setiap soal-soal yang diberikan pada waktu pertengahan adegan dibuat dengan warna pembeda, hal ini sebagai fungsi pembeda dalam setiap materi yang disampaikan.

Penampilan warna menggunakan warna yang tidak terlalu mencolok dan mengacu pada warna yang lebih bersifat harmonis. Gambar-gambar yang mempunyai peranan utama dibuat dengan warna yang ditonjolkan dan yang lebih kuat. “Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang.”(Sulasmi Darmaprawira,2002:30)

Warna yang akan digunakan dalam perancangan interaktif ini adalah warna merah dan biru pada penataan karya, warna merah, hijau, orange, biru, dan ungu pada penggambaran kelima tema yang diajarkan. Warna-warna lain hadir dengan pertimbangan artistik untuk menghadirkan suasana ceria.

#### a. Warna merah

Warna merah digunakan pada pewarnaan sarana visual dan mewakili ciri dari tema mengenal dunia warna sebagai ciri pembeda tema.



C: 0%      M: 100%      Y: 100%      K: 0%

b. Warna biru

Warna biru digunakan pada pewarnaan sarana visual dan mewakili ciri dari tema mengenal jenis buah-buahan sebagai ciri pembeda tema.



C: 100%      M: 0%      Y: 0%      K: 0%

c. Warna hijau

Warna hijau digunakan pada pewarnaan sarana visual dan mewakili ciri dari tema mengenal angka sebagai ciri pembeda tema.



C: 50%      M: 0%      Y: 50%      K: 0%

d. Warna orange

Warna orange digunakan pada pewarnaan sarana visual dan mewakili ciri dari tema mengenal alat tulis sebagai ciri pembeda tema.



C: 0%      M: 50%      Y: 50%      K: 0%

e. Warna ungu

Warna ungu digunakan pada pewarnaan sarana visual dan mewakili ciri dari tema mengenal dunia hewan sebagai ciri pembeda tema.



C: 50%      M: 50%      Y: 0%      K: 0%

#### 4. Penataan Adegan

Sarana video interaktif ini tidak dapat dinikmati dengan sempurna oleh anak apabila tanpa adanya penataan adegan. Penataan adegan membantu dalam

menyampaikan materi kedalam alur cerita yang digambarkan oleh tokoh dalam adegan tersebut.

Elemen desain dalam setiap adegan dibuat sedemikian rupa sehingga memudahkan tingkat pemahaman anak. Teknik animasi *frame by frame* dikemas dalam penataan alur yang dibagi dalam beberapa adegan.

## **5. Penataan Audio**

Perancangan sarana pembelajaran ini, yaitu dalam merancang video interaktif memerlukan sistem tata suara. Penataan audio dirancang sebagai penjela dialog dalam setiap adegan. Dalam pembuatan ini diperlukan adanya tokoh sebagai *dubbing* yang berfungsi sebagai pengisi suara yang mewakili perwatakan tokoh tersebut.

## **D. Penciptaan Sarana Belajar**

Penciptaan sarana pembelajaran ini dibagi kedalam sarana primer dan sarana sekunder. Hal ini dimaksudkan agar pemenuhan kebutuhan anak dalam memakai sarana tersebut menggunakan sarana primer dengan baik dan setelah anak tersebut terpenuhi kebutuhannya, dapat dilengkapi juga dengan sarana pendukung yakni sarana sekunder.

Sarana primer dikatakan sebagai pemenuhan kebutuhan primer dengan dasar pertimbangan efektifitasnya dan digunakan sebagai sarana penunjang utama kepada segmentasi dan audiencenya. Dalam hal ini penciptaan sarana primer dipilihlah karya sebagai berikut :



### 1. Video interaktif anak

Pemilihan sarana ini didasarkan pada tingkat pemahaman anak yang lebih bersifat kreatif dan atraktif terhadap visual yang berbentuk kartun. Video interaktif ini berdurasi  $\pm 15$  menit yang memuat materi-materi dasar bahasa Mandarin.

Pembuatan video interaktif ini menggunakan teknik animasi *frame by frame* dengan karakteristik kartun. Dalam materi soal yang diberikan terdapat juga materi yang mengajak para siswa untuk berdiskusi memecahkan suatu persoalan yang ada di dalam alur cerita video interaktif.

### 2. Buku Materi bergambar

Buku materi ini berupa soal-soal pendukung dalam materi yang disampaikan lewat video interaktif. Buku ini sebagai bentuk interaksi anak dengan memahami isi materi lewat video interaktif dan kembangkan tingkat pemahamannya lewat soal-soal yang akan dikerjakan dalam buku tersebut.

### 3. Papan Tempel

Papan ini berupa 28 buah gambar kotak yang dapat disisipi kartu, anak bertugas menempelkan kartu berisi kata mandarin ke gambar yang ada di papan. Papan ini tidak hanya berisi gambar tapi anak juga diajak untuk menyusun susunan kalimat dalam bahasa mandarin.

Permainan ini dapat mengasah ingatan siswa dalam mencocokkan kartu yang secara acak mereka cari untuk dicocokkan pada kartu yang telah tersisipi di kotak yang telah terisi. Dalam permainan ini pihak pengajar

mengacak kartu untuk diselipkan ke papan tempel untuk dijadikan soal kepada siswa.

#### 4. Kartu Seri

Memuat 50 kartu berisi 10 seri/kelompok yang memuat kelima tema yang diajarkan. Permainan ini dimainkan oleh 2 orang atau lebih, biasanya perkelompok terdiri dari 4 orang.

Cara bermain kartu seri ini adalah :

- a. Pertama kartu diacak oleh salah seorang pemain. Lalu dibagikan kepada pemain lainnya 5 kartu perorang.
- b. Pemain A menyebutkan kepada pemain B dengan melafalkan kartu yang akan diminta oleh pemain A dari pemain B. Apabila pemain B mempunyai kartu yang dimaksud maka kartu tersebut diberikan kepada pemain A. Pemain B kemudian mengambil kartu dari tumpukan sisa kartu.
- c. Pemain yang paling banyak mengumpulkan seri kartu terbanyak, maka dialah yang memenangkan permainan kartu seri tersebut.

#### 5. *Roll and rolling* / Putar dan putar

Jenis permainan ini berupa lingkaran bersusun yang digantung, sehingga lingkaran tersebut dapat diputar. Setiap susunan memuat gambar dan kosa kata dalam bahasa mandarin.

Cara bermain dalam permainan ini adalah siswa memutar setiap susunan sehingga dapat tersusun sesuai dengan kosakatanya. Pengajar bertugas sebagai pemberi soal manakah yang akan disusun.

#### 6. Buku saku

Ada 5 buah buku saku. Setiap buku saku terdiri dari satu tema kosakata dan gambar dalam bahasa Mandarin. Cara menggunakan buku saku ini adalah siswa membawa kartu bergambar, lalu dimasukkan ke dalam buku saku sesuai dengan kosakata yang ada di dalam buku saku tersebut.

#### 7. Mug

Mug berfungsi sebagai *merchandising*. Mug didesain dengan visual yang berhubungan dengan materi yang ada.

#### 8. Gantungan kunci

Gantungan kunci berfungsi sebagai *merchandising*. Gantungan kunci didesain dengan visual yang berhubungan dengan materi yang ada.

#### 9. Pensil

Pensil berfungsi sebagai *merchandising* dan alat untuk menulis. Pensil didesain dengan visual yang berhubungan dengan materi yang ada.

#### 10. Stiker

Stiker ini memuat materi-materi yang ada. Stiker ini dibuat dengan ukuran yang tidak terlalu besar mengingat kegunaannya sehingga lebih fungsional ditempatkan dimanapun juga.

#### 11. Jam dinding

Jam merupakan media pengingat waktu yang sering dilihat dan diperhatikan setiap kali melewatinya. Angka-angka yang berada pada jam dinding dapat digunakan untuk mengingat kosakata dalam Bahasa Mandarin.

#### 12. Penghapus

Penghapus berfungsi sebagai *merchandising* dan alat tulis. Penghapus didesain dengan visual yang berhubungan dengan materi yang ada.

#### 13. Pin

Meskipun kecil bentuknya, tapi sebuah pin adalah media yang aplikatif. Pin dibuat sesuai dengan tema materi yang bersangkutan. Pin biasanya ditempatkan dalam media berupa tas, atau baju, dll.

#### 14. Kaos

Kaos biasa menjadi sarana yang cukup efektif sebagai pengingat materi yang telah ada.

#### 15. Pembatas Buku / *Bookmark*

Pembatas buku ini berfungsi sebagai perangsang daya ingat anak setelah memahami saran primer, dan juga sarana ini berfungsi sebagai alat untuk membatasi sebuah buku sesuai dengan fungsi utama dari sarana itu sendiri.

### **E. Prediksi Biaya**

Permasalahan perencanaan biaya memang tidak bisa lepas dari setiap kegiatan, apalagi kegiatan itu merupakan kegiatan perancangan yang rata-rata membutuhkan dana untuk memenuhi kebutuhan dalam perancangan tersebut.

Pembiayaan dilakukan oleh Yayasan Marsudirini. SD. Marsudirini memang sangat memerlukan peralatan atau sarana dalam pembelajaran Bahasa Mandarin, demi kemajuan murid-muridnya.

Hal dikarenakan permasalahan pembiayaan yang membutuhkan dana yang memadai, maka pada saat perancangan harus teliti dalam mengatur waktu, tenaga dan menyeleksi perancangan sarana yang tepat mengenai sasaran. Berikut ini merupakan prediksi biaya yang akan dikeluarkan untuk menunjang perancangan sarana pembelajaran :

No.	Jenis Media	Ukuran/Tipe	Produksi	Biaya
<b>A.</b>	<b>Sarana Primer</b>			
1.	VCD Interaktif	Media kartun 2D 15''s/d 20''	150 keping	Rp. 10.000.000,-
2.	Buku materi Interaktif	15 cm x 20 cm	150 buah	Rp. 3.000.000,-
3.	Papan tempel		100 buah	Rp. 4.000.000,-
4.	Kartu Seri		100 buah	Rp. 3.000.000,-
5.	<i>Rol and rolling</i>		100 buah	Rp. 3.000.000,-
6.	Buku saku		100 buah	Rp. 2.000.000,-
7.	Mug		100 buah	Rp. 2.000.000,-
8.	Gantungan kunci		1000 buah	Rp. 5.000.000,-
9.	Pensil		1000 buah	Rp. 1.500.000,-
10.	Stiker	variatif	1000 buah	Rp. 1.000.000,-
11.	Jam dinding		200 buah	Rp. 1.000.000,-
12.	Penghapus		1000 buah	Rp. 1.000.000,-
13.	Pin	Diameter 4,5 cm	1000 buah	Rp. 3.000.000,-
14.	Kaos	All size	300 buah	Rp. 6.000.000,-

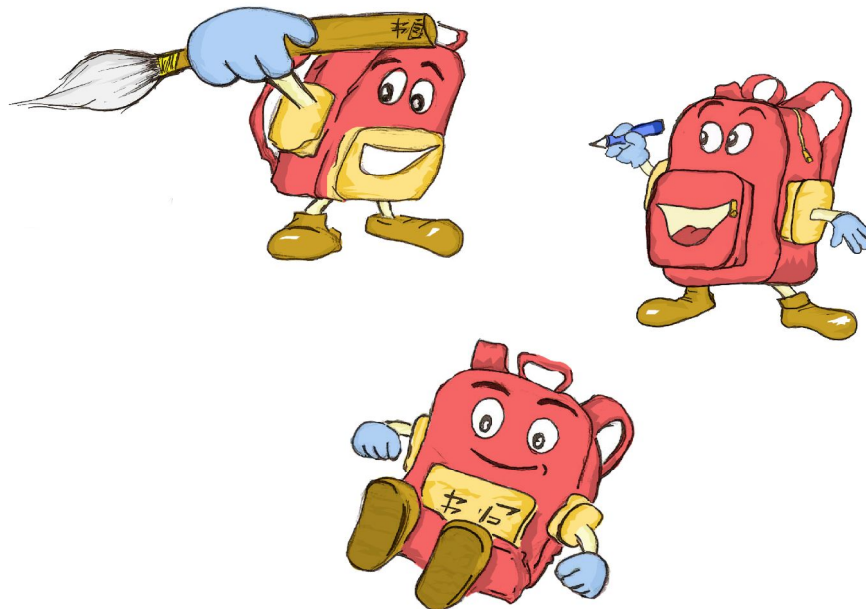
15.	Pembatas Buku		1000 buah	Rp. 1.000.000,-
*	<b>JUMLAH</b>			<b>Rp. 46.500.000,-</b>

## BAB V

### VISUALISASI KARYA

#### 1. Maskot

Maskot yang digunakan dalam materi pembelajaran Bahasa Mandarin kali ini didesain secara sederhana agar mudah diingat oleh anak. Materi maskot menggunakan ilustrasi kartun. Model maskot yang digunakan berupa tas sekolah, karena tas sekolah selalu dibawa oleh anak setiap hari. Selain itu tas melambangkan tempat masuknya buku-buku materi, sesuai dengan otak anak-anak yang siap untuk dimasuki wawasan belajar dalam Bahasa Mandarin. Maskot ini bernama *Tsu Bao*, yang berarti tas sekolah dalam Bahasa Indonesia.



Maskot ( Tsu Bao )

## 2. VCD Interaktif

- Durasi :  $\pm$ 15 menit
- Bentuk : Animasi yang menjelaskan tema yang diajarkan, di dalamnya terdapat soal-soal yang dijawab oleh para siswa.
- Visualisasi : Teknik komputer menggunakan *software* Corel Draw X3, Adobe After Effect 6.5, Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash MX, Adobe Premiere 6.5, TMPEG Encoder.
- Tipografi : *Arial, Jotterscript.*
- Grafis Pengikat : karakter maskot ( *Tsu Bao* )
- Realisasi : VCD player.
- Pengisi suara :

Pelafalan Bahasa Mandarin oleh Ibu Sri Mulyani (*Lao shi Chi Chi*)

selaku guru Bahasa Mandarin SD. Marsudirini, Surakarta.

Pelafalan Bahasa Indonesia oleh Sdri. Fransisca Wahyu

Pengisian suara maskot *Tsu Bao* oleh Sdri. Amee

### *Story Line*

- Adegan pertama : dimulai dengan animasi pintu yang membuka dan muncul logo SD Marsudirini.
- Adegan kedua : muncul maskot *Tsubao* memperkenalkan diri dan mengajak siswa untuk menyimak materi yang disampaikan. *Tsubao*



menerangkan bahwa ia mempunyai 5 buah kotak dengan warna yang berbeda-beda. Siswa diajak untuk melihat kotak pertama.

Adegan ketiga : dalam kotak pertama ini, siswa diajak untuk mengenal angka dalam pelafalan Bahasa Mandarin. Setelah penyampaian materi selesai terdapat soal-soal yang akan dijawab oleh para siswa.

Adegan keempat : muncul kotak kedua terbuka. Dalam kotak ini, siswa diajak untuk mengenal dunia binatang. Pada awal, *tsubao* menerangkan tentang dunia hewan. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diajak untuk menjawab soal-soal yang diberikan.

Adegan kelima : kotak ketiga terbuka. Dalam kotak ini, siswa diajak untuk mengenal nama alat tulis yang biasa terdapat di dalam kelas. Setelah materi mengenal alat tulis selesai, tampil susunan kalimat dalam Bahasa Mandarin yang berhubungan dengan alat tulis di dalam ruang kelas. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diajak untuk menjawab soal-soal yang diberikan.

Adegan keenam : kotak keempat terbuka. Dalam kotak ini, siswa diajak mengenal nama buah-buahan. Materi ini memuat kosakata dan susunan kalimat Bahasa Mandarin. Setelah

penyampaian materi selesai, siswa diajak untuk menjawab soal-soal yang diberikan.

Adegan ketujuh : kotak kelima, kotak terakhir terbuka. Dalam kotak ini, siswa diajak mengenal dunia warna. Materi ini memuat kosakata dan susunan kalimat Bahasa Mandarin. Setelah penyampaian materi selesai, siswa diajak untuk menjawab soal-soal yang diberikan.

Adegan kedelapan : muncul maskot *Tsubao* mengucapkan kalimat untuk mengakhiri tayangan.